



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: modifier un objet 3D via une interface**

**Subject: modifier un objet 3D via une interface**

Posté par: olive

Contribution le : 27/10/2004 12:34:07

Salut,

Voilà j'ai un projet qui consiste à faire évoluer un objet via une interface graphique.

Je m'explique : l'objet en question est un siège d'avion qui a plusieurs positions (assis ---> couché).

L'interface graphique est faite sous C++ Builder (borland).

En cliquant par exemple sur un bouton il faudrait faire passer le siège de couché à assis (lève la patte)

Je ne connais pas du tout Blender mais si j'ai bien compris c'est un modéleur. Est-il possible de créer le siège,

c'est différentes positions, les animations pour passer d'une position à l'autre et d'exporter chaque partie

de sorte que l'on puisse utiliser tout ça via l'interface en question?

Quels est le format d'exportation nécessaire?

J'espère avoir réussi à exposer mon problème clairement